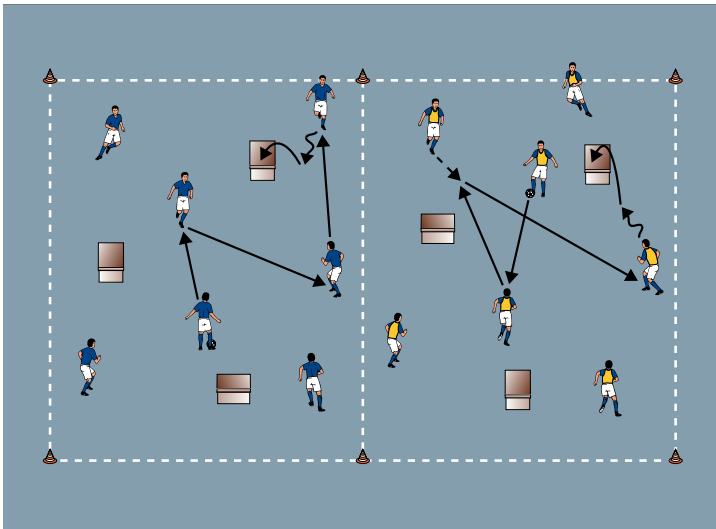


## THEMA: MIT KLEINEN SPIELEN IN DIE HALLE



### AUFWÄRMEN 1:

### KASTEN-LUPFER

#### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren
- ▶ In jedem Feld je 3 kleine Kästen aufstellen
- ▶ 2 Gruppen bilden und je einem Feld zuweisen

#### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler in der Gruppe zu.
- ▶ Der Empfänger des dritten PASSES kann jeweils versuchen, mit maximal 3 Kontakten auf einen kleinen Kasten zu lupfen.
- ▶ Jeder Kastentreffer ergibt 1 Punkt für die Teamwertung.

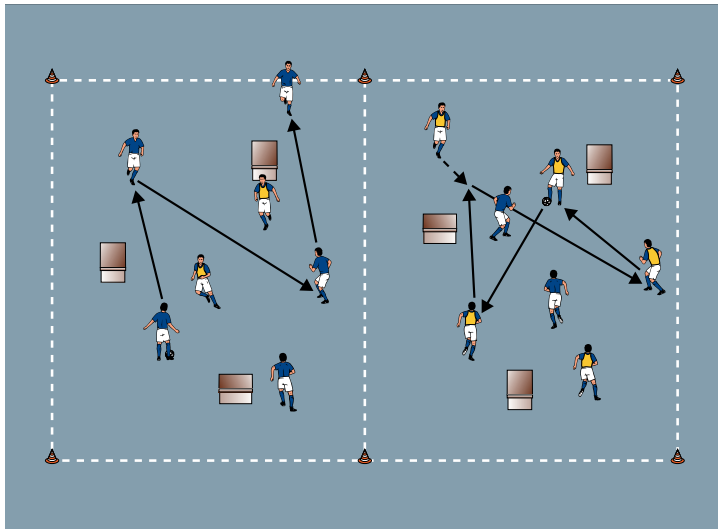
#### VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe vor dem Lupfversuch variieren.
- ▶ Die Spieler versuchen, aus dem Jonglieren auf den Kasten zu spielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass alle Spieler dauerhaft in Bewegung sind.
- ▶ Die Spieler, die nicht in Ballbesitz sind, können die Kästen jeweils einbauen (z. B. über die Kästen hüpfen, auf die Kästen steigen usw.).

## THEMA: MIT KLEINEN SPIELEN IN DIE HALLE



### AUFWÄRMEN 2:

#### ERSCHWERTES 5 GEGEN 2

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Pro Mannschaft je 2 Störspieler benennen, die sich im jeweils anderen Feld aufstellen
- ▶ Pro Feld 1 Ball

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando versuchen die Spieler in beiden Feldern, schnellstmöglich 10 Pässe im 5 gegen 2 zu spielen.
- ▶ Dabei müssen die Spieler jeweils den Kästen im Feld ausweichen.
- ▶ Welche Gruppe ist zuerst fertig?

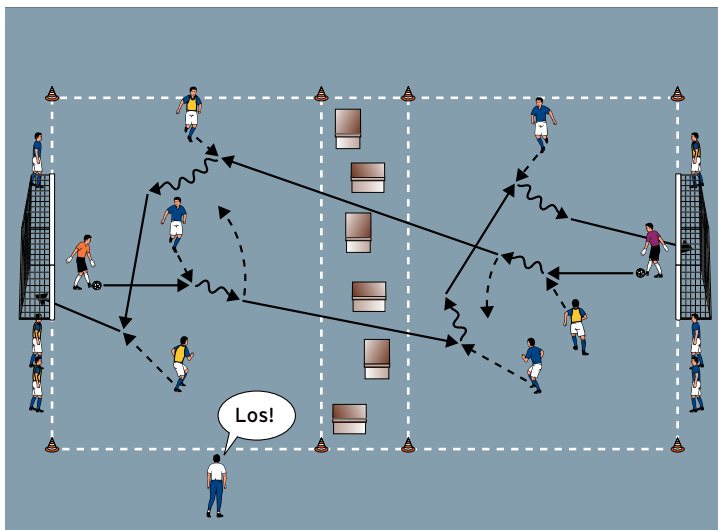
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Spieler müssen im 5 gegen 2 gegen möglichst viele Kästen passen. Welche Gruppe passt innerhalb von 1 Minute gegen die meisten Kästen?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kästen dienen als Hindernisse im Feld.
- ▶ Kein Spieler darf über die Kästen springen.
- ▶ Die Störspieler nach jeder Aktion wechseln.

## THEMA: MIT KLEINEN SPIELEN IN DIE HALLE



### HAUPTTEIL 1:

#### HINDERNIS-SPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor markieren
- ▶ Zwischen den Feldern 6 kleine Kästen als Hindernisse aufstellen
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Angreifer und Verteidiger benennen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen die Torhüter zu den Verteidigern in den Feldern, die zu einem ihrer Mitspieler im anderen Feld weiterleiten müssen.
- ▶ Gelingt dies, so versuchen die Ballbesitzer, im 2 gegen 1 auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Das Angriffspaar, das zuerst 1 Treffer erzielt, erhält 1 Punkt.

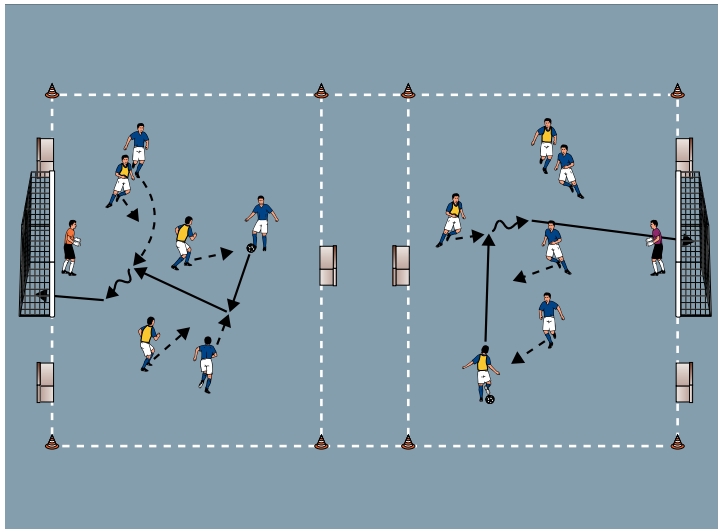
##### VARIATIONEN

- ▶ Das Angriffspaar, das zuerst 1 Treffer erzielt, erhält 1 Zusatzpunkt.
- ▶ Prallt der Ball gegen einen Kasten, so ist für das jeweilige Team die Angriffsaktion beendet.
- ▶ Die Angreifer müssen die Aktion mit höchstens 3 Pässen abschließen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Verteidiger müssen schnell um die Kästen spielen, um sich auf die bevorstehende Verteidigungsaktion einstellen zu können.
- ▶ Zielstrebig abschließen!
- ▶ Nach jeder Aktion wechseln neue Spieler in die Felder.

## THEMA: MIT KLEINEN SPIELEN IN DIE HALLE



### HAUPTTEIL 2:

#### KASTEN-ALTERNATIVEN

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor und 3 Kästen als Torersatz errichten
- ▶ 4 Mannschaften bilden

##### ABLAUF

- ▶ Die Mannschaften spielen im 3 gegen 3 gegeneinander.
- ▶ Jede Aktion wird von der Angriffsmannschaft eröffnet, die auf das Tor und 2 kleine Kästen angreifen kann.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das Kastentor.
- ▶ Nach 2 Minuten die Seiten wechseln.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen.

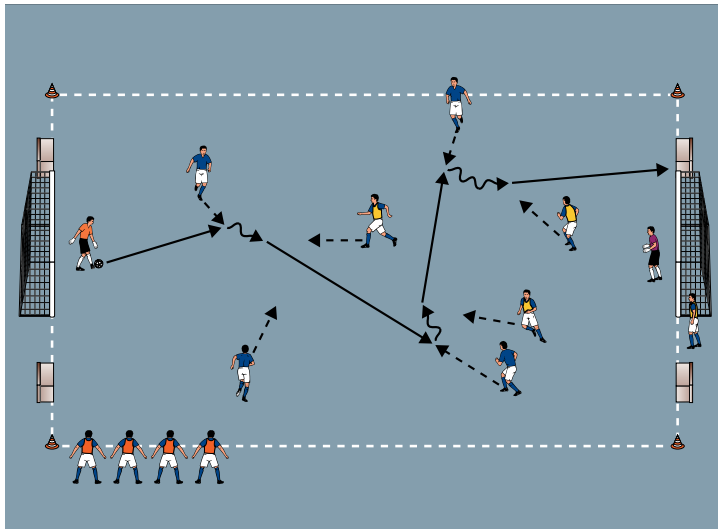
##### VARIATIONEN

- ▶ Treffer bei den Toren mit Torhütern zählen doppelt.
- ▶ Konter Tore zählen doppelt.
- ▶ Die Verteidiger erhalten für 6 Pässe in Folge in den eigenen Reihen ebenfalls 1 Punkt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jedes Spiel besteht aus 2 Durchgängen.
- ▶ Die größte Möglichkeit, Punkte zu erzielen, haben die Spieler in der Angriffsphase.
- ▶ Entsprechend sollten sie zielstrebig abschließen und Ballverluste mit Konterchancen möglichst verhindern.

## THEMA: MIT KLEINEN SPIELEN IN DIE HALLE



### SCHLUSSTEIL:

#### 4-GEGEN-3-ROLLE

##### ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren und 4 Kästen als Torersatz errichten
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht
- ▶ 1 Spieler von Gelb pausiert zunächst

##### ABLAUF

- ▶ Die Angreifer versuchen, im 4 gegen 3 auf das Tor und die beiden Kastentore abzuschließen.
- ▶ Gelingt den Angreifern ein Treffer, so darf sie auch den nächsten Angriff starten.
- ▶ Ist der Angriff nicht erfolgreich bzw. erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie zunächst auf das gegenüberliegende Tor.
- ▶ Anschließend wechselt sofort das Angriffsrecht, und Gelb startet die jeweils nächste Aktion.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

##### VARIATIONEN

- ▶ Treffer bei den Toren mit Torhütern zählen doppelt.
- ▶ Kontertore in Unterzahl zählen dreifach.
- ▶ Das Angriffsrecht wechselt nur, wenn die Verteidiger den Ball erobern.
- ▶ Das Angriffsrecht nach spätestens 3 Angriffen tauschen.
- ▶ Im 4 gegen 4 spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich vor jeder Aktion organisieren, so dass jeweils 3 Verteidiger ins Feld starten.
- ▶ Torabschlüsse in Überzahl gezielt herauspielen und zielstrebig abschließen!